MOVIE

Imagine
..the name of the game

A M S T R A D • D I S K

AMSTRAD MOVIE AMSTRAD

MOVIE

This program runs on the Amstrad, and is operated by joystick or keyboard.

THE GAME
Make detective Grade "A" in this fascinating gangster thriller. To find the hidden tape recording and return with the message you'll need cunning and quick reactions... Broads, booze and bullets all feature in this Movie.

LOADING
DISK – Insert the game disk into the disk drive. Now type |DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"MOVIE and press ENTER. The game will now load automatically.

The Action is set in New York in the thirties. Private Detective Jack Marlow has a dangerous assignment ahead... To penetrate the headquarters of mobster Bugs Malloy, locate a valuable tape recording and return to his office to play the message. You are Jack Marlow!
The gang-leaders inner sanctum is impossible to find without help and the nearer you approach the more of his henchmen will block your path.
In this hostile world you need a friend, one who will lead you to your goal – she is Tanya, and when you find her your troubles may be over; but beware you may run into her evil sister Vanya, who is working for Bugs... She will take you round in circles until you're bumped off!
[The two sisters look identical, trust your judgement as to which one you've found]. Negotiating your way towards the H.Q. requires fast reactions and cunning; various objects will be found in your path, guns, bombs, bottles etc.
You must use these items carefully if you wish to succeed.
It is possible to speak to the other characters in the game and question them to obtain valuable information. This is achieved by interactive "Bubble speech" typing your request via the keyboard. When you reach the doors which are guarded you will need a password to move on – this is where the right girl (Tanya) will be invaluable, as she knows the code – without her you will never reach the Mobster's office and locate his safe in which the precious tape recording has been placed.
GOOD LUCK!

CONTROLS
You may use keyboard or joystick. Keyboard controls are not re-definable. When the program has loaded press O key to display options. To select the option displayed press ENTER. If you do not wish to select the option displayed press C key to change to next option and so on until you have completed your choice of options. **IQ option** – This option gives you the ability to choose whether you wish your character to move automatically around immovable objects (IQ on) or whether you wish to completely control the movement of your character (IQ off).
DIRECTIONAL/ROTATIONAL option – This gives you the ability to select the mode of your controls i.e. where LEFT, RIGHT, UP and DOWN refer to the movement of your character within the screen (DIRECTIONAL) or where UP and DOWN will move your character forwards and backwards and where LEFT and RIGHT will rotate your character to face a particular direction (ROTATIONAL).
Press Return to start the game.

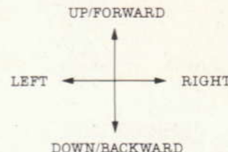
KEYBOARD KEYS

LEFT	–	SHIFT
RIGHT	–	Z
UP	–	P
DOWN	–	L
FIRE	–	SPACE or ENTER

The following keys could also be used:

LEFT	–	←
RIGHT	–	→
UP	–	↑
DOWN	–	↓
FIRE	–	COPY

JOYSTICK



STATUS AND SCORING
On-screen scoring shows the number of rooms you have traversed as a percentage of the total and an overall score dependant upon accomplished tasks.
At the bottom of the screen is the Icon menu which allows you to move between modes and chooses the action which you wish to pursue. Also shown above the Icon menu are the objects you are carrying – your INVENTORY.



INVENTORY DROP PICK-UP SHOOT WALK TALK PUNCH THROW HALT ABORT

To move to the Icon menu, press the FIRE button, move the Icon cursor (rectangular box) over the required Mode and press FIRE again.
To Halt the game move over H Icon and press FIRE, to restart press FIRE.
To Abort move cursor over A Icon and press FIRE twice.
To use an item you are carrying select INVENTORY using the Icon cursor, you can then move the inventory arrow to the item you wish to use.

HINTS AND TIPS
Map the game, this will help if you need to retrace your steps, or run into the wrong girl.
If the girl makes a request (i.e. "Get me a whisky") you must obey, otherwise she won't continue to help you. (Do this by finding the bottle and dropping it in the room where she is. Don't let the girl come to any harm, you must protect her at all costs for she is the key to accomplishing your mission.
You must devise ways of overcoming the traps in the game:– for instance you can reach a bag hidden on top of a wardrobe by knocking it down with some other object that you are carrying.
If all else fails try bribery, after all, in this MOVIE almost anything goes.

CREDITS
Game Design characterisation by Duke and Mario.
Produced by: D. C. Ward.

MOVIE

Dieses Program ist für den Schneider gedacht und läßt sich über Joystick oder Tastatur steuern.

DAS SPIEL

Werden Sie zum 1A Meisterdetektiv in diesem faszinierenden Gangsterthriller. Wenn Sie die versteckte Bandaufnahme finden und mit der Botschaft zurückkehren wollen, müssen Sie geschickt und schnell reagieren können ... Weiber, Schnaps und Kugelhagel – dieses "Movie" hat alles.

LADEN

Diskette – Spieldiskette ins Laufwerk einlegen. Dann |DISK tippen und ENTER drücken, damit das Gerät Zugriff aufs Laufwerk hat. Jetzt RUN "MOVIE tippen und ENTER drücken. Dann wird das Spiel automatisch geladen.

Schauplatz ist New York in den 30er Jahren. Privatdetektiv Jack Marlow steht vor einer gefährlichen Aufgabe ... Ins Hauptquartier des Gangsters Bugs Malloy eindringen, ein wertvolles Tonband auffinden, ins eigene Büro zurückkehren und die Aufnahme abspielen.

Sie sind Jack Marlow.

Die Privaträume des Gangsterbosses können Sie ohne Hilfe unmöglich finden, und je näher Sie kommen, desto mehr von seinen Helfershelfern verbauen Ihnen den Weg.

Auf diesem feindlichen Boden brauchen Sie eine freundliche Seele, die Sie zu Ihrem Ziel hinführt. Das ist Tanya. Wenn Sie die finden, haben Ihre Schwierigkeiten vielleicht ein Ende. Aber passen Sie auf, daß Sie nicht ihrer bösen Schwester Vanya in die Arme laufen, denn die arbeitet für Bugs ... und führt Sie im Kreis herum bis man Sie kaltmacht!

[Die beiden Schwestern sehen völlig gleich aus. Beurteilen Sie selbst, welche Sie gefunden haben]. Wenn Sie sich bis zum Hauptquartier durchschlagen wollen, brauchen Sie eine schnelle Reaktion und viel Gerissenheit. Dabei werden Ihnen verschiedene Gegenstände, wie Pistolen, Bomben, Flaschen usw. im Weg liegen. Wenn die Aufgabe gelingen soll, müssen Sie diese Artikel sorgfältig einsetzen.

Man kann mit den anderen Spielfiguren sprechen und sie ausfragen, um wertvolle Informationen herauszubekommen. Dazu tippt man die Fragen über Tastatur in interaktive "Sprechblasen" ein. Wenn Sie die bewachten Türen erreichen, kommen Sie nur mit einem Kennwort weiter. Hier erweist sich das richtige Mädchen (Tanya) als unentbehrlich, denn sie kennt den Code. Ohne sie werden Sie nie das Büro des Gangsters erreichen und seinen Safe finden, in dem das wertvolle Tonband verwahrt wird.
VIEL GLÜCK!

STEUERUNG

Wahlweise mit Tastatur oder Joystick. Tastatursteuerung ist nicht umdefinierbar. Nach dem Laden des Programms Optionen durch Drücken von Taste O in die Anzeige holen und bei Bedarf mit Taste ENTER anwählen. Wenn Sie die angezeigte Option nicht anwählen wollen, drücken Sie C, gehen zur nächsten über und so weiter, bis Ihre Optionswahl abgeschlossen ist. **Option IQ** – Mit dieser Option können Sie angeben, ob Ihre Figur automatisch um unbewegliche Gegenstände herumgehen soll (IQ ein) oder ob Sie alle Bewegungen Ihrer Figur selbst steuern wollen (IQ aus).

OPTION DIRECTIONAL/ROTATIONAL (Richtung/Drehung) – Damit können Sie die Art Ihrer Steuerung wählen, d.h. einerseits LINKS, RECHTS, HOCH und RUNTER zur Verschiebung Ihrer Figur auf dem Bildschirm DIRECTIONAL und andererseits HOCH und RUNTER zur Vorwärts- oder Rückwärtsbewegund und LINKS und RECHTS zur Drehung Ihrer Figur in eine bestimmte Richtung (ROTATIONAL).

Spielbeginn: RETURN drücken.

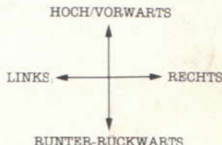
TASTENZUORDNUNG

LINKS	–	UMSCHALTTASTE
RECHTS	–	Z
HOCH	–	P
RUNTER	–	L
FEUER	–	LEERTASTE oder ENTER

Mit diesen Tasten ginge es auch:

LINKS	–	←
RECHTS	–	→
HOCH	–	↑
RUNTER	–	↓
FEUER	–	KOPIEREN

JOYSTICK



SPIELSTAND UND PUNKTWERTUNG

Auf dem Bildschirm wird der Spielstand als Anzahl der durchquerten Räume prozentual zur Gesamtsumme angezeigt. Außerdem erscheint eine von den bewältigten Aufgaben abhängige Gesamtpunktzahl.

Unten auf dem Bildschirm sehen Sie das Icon-Menü, mit dem Sie auf einen anderen Modus umschalten und die Funktion anwählen können, die Sie ausführen möchten. Außerdem sind über dem Icon-Menü die Gegenstände abgebildet, die Sie bei sich haben – Ihr AUSRÜSTUNG.

Um zum Icon-Menü zu gehen, FEUER drücken, den rechteckiges Kästchen über die gewünschte Funktion bringen und nochmal FEUER drücken.

Zur Spielunterbrechung über Icon H gehen und FEUER drücken. Zur Wiederaufnahme erneut FEUER drücken.

Spielabbruch: Cursor über Icon A und zweimal FEUER drücken. Um einen der Gegenstände zu benutzen, die Sie bei sich haben, wählen Sie AUSRÜSTUNG mit dem rechteckiges kästchen an. Dann können sie den Ausrüstungs-Pfeil auf den Gegenstand bringen, den Sie einsetzen wollen.

HINWEISE UND TIPS

Zeichnen Sie sich einen Spielplan. Das ist sehr nützlich, wenn Sie Ihre Schritte zurückverfolgen müssen oder dem falschen Mädchen in die Arme laufen.

Wenn das Mädchen einen Wunsch äußert (z.B. "Hol mir einen Whisky") müssen Sie gehorchen, sonst hilft sie Ihnen nicht weiter (Also Flasche suchen, aufnehmen und in dem Raum fallenlassen, in dem das Mädchen ist). Passen Sie auf, daß dem Mädchen nichts passiert. Sie müssen sie beschützen, koste es was es wolle, denn sie ist der Schlüssel zur Erfüllung Ihrer Aufgabe.

Sie müssen sich etwas dazu ausdenken, wie Sie die Fallen im Spiel überwinden. Eine auf einem Schrank versteckte Tasche können Sie zum Beispiel mit einem ihrer Ausrüstungsgegenstände herunterholen. Wenn sonst nichts hilft, versuchen Sie es mit Bestechung. Denn in diesem "Movie" ist fast alles erlaubt.

AUSRÜSTUNG AUFHEBEN GEHEN BOXEN HALT



FALLENLASSEN SCHIESSEN SPRECHEN WERFEN ABBRECHEN



INVENTAIRE LAISSEZ TOMBER RAMASSEZ TIREZ MARCHEZ PARLEZ DONNEZ COUP DE POING JETEZ HALTE ABANDONNEZ

MOVIE (AU CINE)

Ce programme fonctionne sur les micros Amstrad et peut etre commandé par manche à balai ou clavier.

LE JEU

Devenir le Détective Numéro 1 dans ce jeu passionnant de gangsters New Yorkais! Pour trouver l'enregistrement sur bande dans sa cachette et revenir avec le message il faut être astucieux et réagir rapidement . . . des mômes, l'alcool et les balles de révolver figurent tous dans MOVIE.

CHARGEMENT

Disque – Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez |DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès à l'entrainement de disque. Tapez maintenant RUN "MOVIE et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

La mise en scène est New York pendant les années 1930. Le détective privé Jack Marlow a devant lui une mission dangereuse . . . S'insinuer dans le Q.G. du gangster Bugs Malloy, récupérer un message important, enregistré sur bande magnétique, retourner à son propre bureau et écouter la bande. C'est vous, Jack Marlow!

La tanière des gangsters est difficile à trouver sans aide et plus vous vous approchez d'elle, plus y aura d'acolytes qui vous barreront le chemin. Dans ce milieu hostile, vous aurez besoin d'amis, quelqu'un qui vous amènera a votre but, et cette amie, c'est Tanya, et lorsque vous l'aurez trouvée vos problèmes commenceront à disparaitre, mais garde à ce que vous ne vous heurtiez pas à sa soeur, la maline Vanya, qui travaille pour Bugs Malloy . . . Elle vous fera tourner en rond jusqu'à ce que vous soyez liquidé! [Les deux soeurs sont d'apparence identique et c'est à vous de juger laquelle vous avez trouvé]. Pour vous faufiler dans le Q.G., il vous faut des réactions très rapides et être bien malin; divers obstacles vous empêcheront de progresser, canons, bombes, bouteilles etc.

Pour réussir, vous devez vous servir de ces objets, mais avec beaucoup de précautions.

Il vous est possible de 'parler' aux autres caractères qui figurent dans le jeu et de les interroger pour obtenir des renseignements précieux. Cela se fait en faisant apparaitre dans un "ballon" le message que vous aurez tapé sur le clavier. Lorsque vous arrivez devant des portes barrées par des gardes, vous aurez besoin, pour continuer, d'un mot de passe, et c'est là que la fille bienveillante (Tanya) pourra vous rendre de grands services, puisqu'elle les connait, tous. Sans elle, vous n'arriverez jamais à pénétrer dans le bureau du grand chef et à trouver son coffre-fort, dans lequel repose le message enregistré.
ET BIEN, BONNE CHANCE!

COMMANDES

Vous pouvez vous servir de manche à balai ou de clavier. Les commandes du clavier ne peuvent être re-définies. Une fois le programme chargé, appuyez sur la touche O pour afficher les options. Pour choisir l'option affichée, appuyez sur la touche ENTER. Pour décliner l'option affichée et regarder la suivante, appuyez sur la touche C, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez achevé votre choix des options.
Option IQ – Cette option vous offre la possibilité de choisir si votre caractère devra contourner automatiquement les obstacles immuables (IQ enclenché) ou de commander vous-même les mouvements de votre caractère (IQ déclenché).
Option DIRECTION/ORIENTATION – Cette option vous donne le possibilité de choisir le mode de vos commandes, c'est-à-dire, que lorsque GAUCHE, DROITE, EN HAUT et EN BAS se réfèrent au déplacement de votre caractère à l'intérieur des limites de l'écran, DIRECTION, EN HAUT et EN BAS déplaceront votre caractère en avant ou en arrière et GAUCHE et DROITE le feront faire face à une direction quelconque voulue ORIENTATION.

Pour amorcer le jeu, appuyez sur la touche RETURN.

TOUCHES DU CLAVIER

GAUCHE	–	MAJUSCULES
DROITE	–	Z
EN HAUT	–	P
EN BAS	–	L
FEU	–	ESPACE

Les touches suivantes peuvent également servir.

GAUCHE	–	←
DROITE	–	→
EN HAUT	–	↑
EN BAS	–	↓
FEU	–	COPIE

MANCHE A BALAI



ETAT DU JEU ET MARQUAGE DES POINTS

L'écran affichera le nombre de pièces que vous avez traversé en termes de pourcentage du total, ainsi qu'un score global qui dépendra des tâches accomplies. En bas de l'écran apparait le menu Icon, qui vous permet de passer de mode en mode et de choisir l'action que vous souhaitez poursuivre. Egalement affichés, au-dessus du menu Icon, sont les objets que vous portez, soit votre INVENTAIRE.

Pour exploiter le menu Icon, appuyez sur le bouton FEU déplacez le curseur case rectangulaire au mode souhaité et appuyez à nouveau sur le bouton FEU.

Pour arrêter momentanément le jeu, déplacez le curseur sur le H Icon, et appuyez sur FEU. Pour redémarrer, appuyez sur FEU.

Pour abandonner, déplacez le curseur sur A Icon et appuyez deux fois sur FEU.
Pour utiliser un objet que vous portez, choisissez INVENTAIRE, moyennant le curseur Icon et vous pouvez diriger le flèche vers l'objet dont vous voulez vous servir.

ASTUCES ET SUGGESTIONS

Etablissez une carte du jeu, cela vous sera utile si vous avez à faire marche arrière ou si vous rencontrez la mauvaise fille! Si la fille vous pose une demande, (par exemple, "donnes-moi un whisky") vous devez l'obéir, sinon elle ne continuera pas à vous aider. (Trouvez la bouteille et laissez la tomber dans la pièce où se trouve la fille).

Ne lui laissez pas arriver du mal; à tous moments, vous devez la soigner, coûte que coûte, car elle est la clé qui vous ouvrira toutes les portes de votre mission.

Vous devez trouver moyen de surmonter tous les pièges du jeu. Par exemple, vous pouvez vous accaparer d'un sac fourré sur une armoire en le faisant descendre par l'un des objets que vous portez.
Comme tout dernier recours, essayez toujours les pots de vin, après tout dit, dans MOVIE presque rien est interdit!

CREDITS

Paramètres de conception du jeu: Duke et Mario.
Production: D. C. Ward.

URHEBER

Spielgestaltung: Duke & Mario.
Produktion: D. C. Ward.